SKYLANDS

Un jeu de pose de tuiles fascinant pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, conçu par Shun et Aya Taguchi

Matériel

- 88 tuiles Ile

Verso

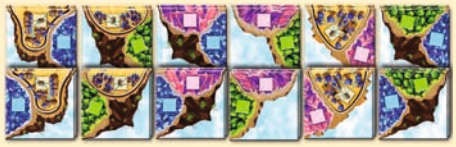
Petits fragments d'île, 4 de chaque type

Fragments de moitié d'île, 4 de chaque type

Grands fragments d'île, 1 de chaque type

Longs fragments d'île, 1 de chaque type

6 fragments d'îles opposées, 4 de chaque type



6 fragments d'îles adjacentes, 2 de chaque type ainsi que 2 tuiles inversées de chaque type

- 32 tuiles Ile spéciale

12 sans aucun effet

6 avec un effet à usage unique

6 avec un effet permanent

8 qui octroient des points de victoire

- 4 plateaux d'action

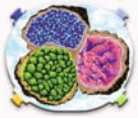
Découvrir de nouvelles îles

Déployer des habitants

Créer de nouvelles îles

Convertir de l'énergie

- 1 plateau Réserve générale



- 60 Habitants

20 pour chacune des trois couleurs : violet, vert et bleu

- 4 Plateaux individuels - *recto-verso:*

Un côté avec des îles dessinées (les quatre plateaux sont différents)

Un côté sans îles

- 4 tuiles Ile de départ

recto-verso

- 4 pions de joueurs

1 pour chacune des 4 couleurs de joueur

- 4 marqueurs de joueurs

Côté passif

Côté actif

- 24 marqueurs de points de victoire

6 ×

18 ×

- 1 carnet de scores

- 1 livret de règles

Aperçu et But du jeu

Le monde de Skylands a été détruit et les seuls vestiges qui en restent sont des fragments d'îles dérivants dans les airs. Cependant, en utilisant leurs pouvoirs mystiques, les habitants peuvent réussir à réunir les différents fragments. Ils ont en effet le pouvoir d'utiliser les énergies de la forêt, des montagnes et des cristaux afin de créer de nouvelles îles et de fournir de l'énergie à leurs villes.

Les joueurs doivent fonder leur propre archipel en plaçant des tuiles Ile sur leurs plateaux individuels. Ils vont ainsi créer de nouvelles îles composées entièrement de forêts, de montagnes et de cristaux ainsi que des villes qui vont leur rapporter des points de victoire et qui sont utilisées pour effectuer certaines actions. Lors de leur tour, les joueurs ont le choix entre 4 actions différentes et ce n'est pas uniquement le joueur actif qui effectue une action lors de son tour, mais tous les autres joueurs également. Cependant, le joueur actif bénéficie tout de même d'un avantage sur ses adversaires.

Grâce aux différentes actions, les joueurs vont pouvoir placer de nouvelles tuiles Ile dans leur archipel, déployer des habitants sur leurs îles, récupérer des fragments d'îles spéciales ou encore générer des points de victoire, qui seront pris en compte en fin de partie.
La partie se termine dès qu'un joueur recouvre l'avant dernière case de son plateau, dès que la pioche de tuile Ile est vide ou encore dès que tous les marqueurs de points de victoire ont été récupérés.
Le décompte final des points a ensuite lieu et le joueur avec le plus de points de victoire (PVs) remporte la partie !

Mise en place

Matériel commun à tous les joueurs :

- Placez **le plateau Réserve générale** au centre de la zone de jeu et emboitez les **4 plateaux d'action** autour, comme avec un puzzle. Placez les **60 Habitants** sur la Réserve générale, en les triant par couleur.

- Formez une pile avec **les tuiles Ile :** en fonction du nombre de joueurs, les tuiles Ile comportant les symboles représentés ci-dessous ne sont pas utilisées :

4 joueurs	Aucune
3 joueurs	
2 joueurs	

Replacez toutes les tuiles non-utilisées dans la boite de jeu.

Mélangez bien les tuiles Ile restantes, faces cachées, et placez-les en une pile près du plateau d'action **Découvrir de nouvelles îles**.

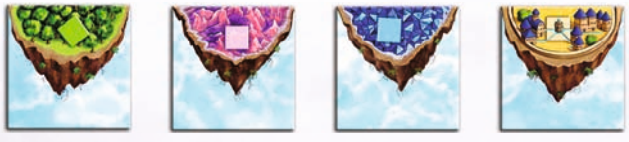
- Préparez la réserve de marqueurs de points de victoire en les plaçant près du plateau d'action **Convertir de l'énergie,** en respectant les valeurs indiquées dans le tableau ci-dessous :

4 joueurs	Tous les marqueurs (48)
3 joueurs	42
2 joueurs	32

Replacez tous les marqueurs de point de victoire non-utilisés dans la boite de jeu.

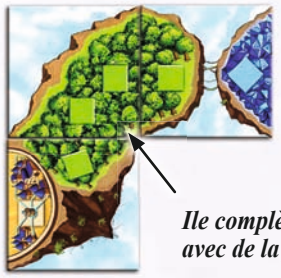
Les différentes îles de Skylands :

- Il y a **quatre types** d'île sur Skylands :



Forêt *Montagnes* *Cristaux* *Villes*

- Une île est considérée comme **complète** lorsqu'elle est composée de plusieurs tuiles adjacentes du même type et qu'aucun des bords qui la composent n'est ouvert.



Ile complète avec de la forêt.

Matériel des joueurs :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend **le marqueur de joueur** et **le pion** de cette couleur. Tous les joueurs placent leurs marqueurs de joueur sur le côté actif.
  Chaque joueur choisit **un plateau individuel** :

  → Placez votre plateau devant vous, le côté **avec des îles dessinées** face visible. Les îles représentées sont considérées comme 3 tuiles déjà posées pour le reste de la partie.

  → **Variante = Début tactique**
  Utilisez le **côté vide** de votre plateau individuel. Chaque joueur prend **une tuile Ile de départ** ainsi que **trois tuiles Ile** de la réserve et n'en garde que deux. Puis, les joueurs placent leur tuile Ile de départ ainsi que les deux tuiles Ile choisies sur leur plateau individuel, en respectant les règles de placement (cf Règles de placement des tuiles page 4). Chaque joueur a le droit de choisir quel côté de sa tuile île de départ il souhaite utiliser. Les tuiles Ile non-utilisées sont défaussées faces visibles près du plateau de jeu.

- Formez la réserve de **tuiles Ile spéciale :**

  Triez les tuiles Ile spéciale en fonction de la couleur de leur verso et mélangez chaque pile séparément. Puis, piochez 4 tuiles de chaque pile afin de former une sélection de 16 tuiles, que vous placez près du plateau d'action **Créer de nouvelles îles,** comme indiqué sur l'illustration.

  Replacez toutes les tuiles Ile spéciale non-utilisées dans la boite de jeu.

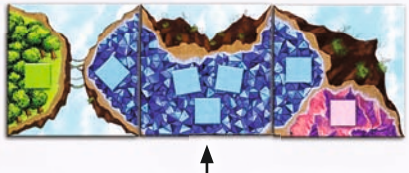
  Toutes les tuiles Ile spéciale sont expliquées en détails à la page 8 de ce livret de règles dans le Récapitulatif des tuiles Ile spéciale.

  Pour vos **premières parties** de Skylands, ou si vous jouez avec des joueurs dont c'est la première partie, nous vous recommandons d'utiliser les **16 tuiles représentées** sur l'illustration, qui sont adaptées à une partie d'initiation.

- Ecrivez le nom des joueurs sur la première ligne du tableau dans le **carnet de scores**, en respectant les couleurs choisies.

La mise en place est maintenant terminée et la partie peut commencer.

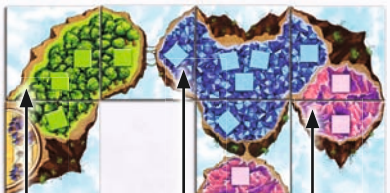
- Si un des bords de l'île (ou plus) est ouvert, l'île est considérée comme **incomplète.**



Bord d'une île ouvert

- Les actions **Déployer des habitants** et **Convertir de l'énergie** ne peuvent être effectuées que sur des îles complètes. De plus, seules les îles complètes rapportent des points de victoire en fin de partie, en fonction du nombre de cases qu'elles contiennent.

- En fonction de leur structure, les îles peuvent comportées **un nombre de cases différent.**



Règles de placement des tuiles

Les règles de placement s'appliquent à toutes les tuiles Ile et toutes les tuiles Ile spéciale. Une fois posées, les tuiles ne peuvent plus être ni tournées ni déplacées.

- **Poser des tuiles :**
  Les règles de placement s'appliquent à toutes les tuiles Ile et toutes les tuiles Ile spéciale. Une fois posées, les tuiles ne peuvent plus être ni tournées ni déplacées.

- **Tuiles adjacentes :**
  Chaque bord d'une tuile doit être placé de façon à correspondre à la tuile adjacente, c'est-à-dire que le type d'île et les nuages (forêts, montagnes, cristaux ou ville) doivent correspondre d'une tuile adjacente à une autre.

- **Orientation d'une tuile :**
  Avant de poser la tuile sur son plateau individuel, le joueur a le droit de la tourner dans la direction de son choix.

- **Bord du plateau :**
  Il n'y a aucune restriction pour les tuiles posées sur le bord du plateau, n'importe quel type d'île ou des nuages peuvent être placés à cet endroit.

Important : Les îles qui sont placées sur le bord du plateau et qui contiennent un bord ouvert ne pourront jamais être complétées !

Exemple : Cette illustration montre cinq exemples de tuiles placées sur le bord d'un plateau individuel.

Déroulement de la partie

Commencez par désigner aléatoirement un premier joueur.

Une partie de Skylands se joue en plusieurs tours de jeu. A chaque tour de jeu, le premier joueur commence puis les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont s'est le tour est appelé **le joueur actif.**

Au début de son tour, le joueur actif doit déplacer son pion du plateau sur lequel il se trouve vers un autre des 3 plateaux d'action.

Premier tour de jeu : Lors du premier tour de jeu, le joueur actif place son pion sur le plateau d'action de son choix.

Il peut y avoir plusieurs pions sur le même plateau d'action.

Puis **tous les joueurs** effectuent l'action du plateau sur lequel se trouve le pion du joueur actif. Le joueur actif effectue l'action le premier, et les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour toutes les actions, **le joueur actif** bénéficie d'un **avantage** sur ses adversaires.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur action, c'est au tour du joueur suivant de devenir le joueur actif.

Lorsque tous les joueurs ont été joueur actif une fois, un nouveau tour de jeu débute.

Action spéciale :
Une fois par partie, un joueur peut répéter l'action qu'il avait choisie au tour précédent et, de ce fait, ne pas déplacer son pion sur un autre plateau d'action. Il doit ensuite retourner son marqueur de joueur sur le côté passif.

Exemple :
Le pion de Felix se trouve actuellement sur le plateau d'action **Déployer des habitants.** ***Il doit maintenant choisir entre les 3 plateaux d'actions restants et déplacer son pion joueur sur le plateau choisi.***

Exemple :
Laura est le joueur actif. Lors du premier tour de jeu, elle a choisi l'action **Découvrir de nouvelles îles.** ***Afin de pouvoir répéter cette action lors du deuxième tour de jeu, elle retourne son marqueur de joueur du côté passif et ne déplace pas son pion.***

Les actions en détails :

Découvrir de nouvelles îles

Le joueur actif révèle autant de tuiles Ile que le nombre de joueurs plus une, et les place de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir.

En suivant l'ordre des joueurs et en commençant par le premier joueur, chaque joueur prend une des tuiles Ile révélées et la pose sur son plateau individuel, en respectant les règles de placement des tuiles décrites en page 4.

Si un joueur ne peut pas placer une tuile en respectant les règles, ou ne veut pas placer de tuiles, il peut choisir de passer et de ne prendre aucune des tuiles Ile disponibles.

Avantage du joueur actif :

Une fois que tous les joueurs ont pris une tuile Ile ou ont passé, le joueur actif a le droit de prendre une tuile Ile supplémentaire parmi celle(s) encore disponible(s), (il peut aussi passer s'il le souhaite).

Les tuiles Ile non-utilisées sont défaussées faces visibles près du plateau de jeu (avec les éventuelles tuiles défaussées lors de la variante "Début tactique" de la Mise en place).

Exemple: Lors d'une partie à 4 joueurs, Maria révèle 5 tuiles Ile de la réserve. Comme elle est le joueur actif, elle peut choisir en premier et prend le grand fragment d'île avec de la forêt.

Déployer des habitants

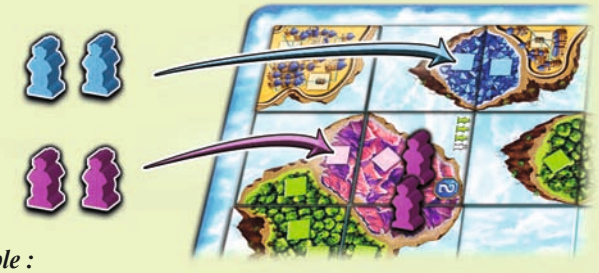
En suivant l'ordre des joueurs et en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une île complète de son plateau individuel avec de la forêt, des montagnes ou des cristaux et qui contient au moins une case qui n'est pas occupée par un habitant (les villes ne peuvent pas être choisies).

Puis, les joueurs placent un habitant de la couleur correspondante sur chaque case inoccupée de l'île choisie. Pour accomplir cette action, les joueurs prennent les habitants de la Réserve générale. Les joueurs ne peuvent pas choisir d'île qui n'est pas complète. S'il n'y a pas assez d'habitants disponibles sur la Réserve générale, les cases qui n'ont pas pu être complétées restent vides.

Avantage du joueur actif :

Le joueur actif peut choisir deux îles complètes de son plateau individuel ou lieu d'une seule et y placer immédiatement des habitants.

Exemple :
Max peut placer deux habitants verts sur son île complète avec de la forêt. Il ne peut en revanche choisir ni son île incomplète avec des montagnes, ni son île avec une ville.



Exemple :
Felix choisit l'action* Déployer des habitants. *Comme il est le joueur actif, il choisit deux de ses îles complètes et place un habitant de la couleur correspondante sur chacune des cases vides de ces deux îles.

Créer de nouvelles îles

En suivant l'ordre des joueurs et en commençant par le premier joueur, chaque joueur peut choisir une tuile Ile spéciale parmi celles disponibles.

Pour pouvoir prendre une tuile Ile spéciale, les joueurs doivent payer le coût en habitants indiqué sur la tuile. Ils replacent donc les habitants de leur plateau individuel sur la Réserve générale. L'habitant dessiné en blanc représente un habitant de n'importe laquelle des trois couleurs (vert, violet ou bleu).

Prix (blanc = habitant de n'importe laquelle des 3 couleurs)

PVs pour le décompte final

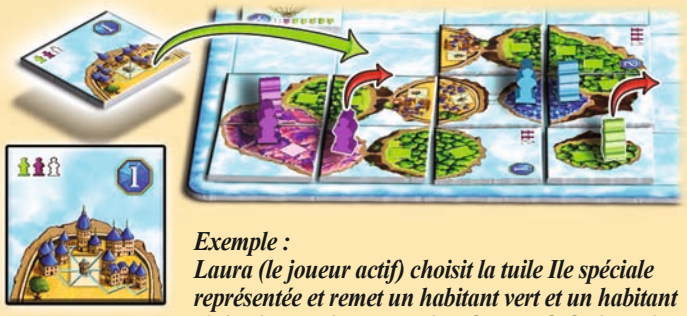
Effet

Exemple :
Max souhaite acheter cette tuile et remet donc les habitants indiqués sur la Réserve générale, en utilisant un habitant bleu pour payer le coût de l'habitant blanc. Puis il place la tuile sur son plateau.

Les joueurs doivent placer les tuiles sur leurs plateaux en respectant les règles de placement des tuiles décrites en page 4. Si un joueur ne possède pas assez d'habitants des couleurs demandées pour acheter une tuile, s'il ne peut placer aucune tuile en respectant les règles de placement ou s'il ne souhaite pas acheter de tuiles, il doit passer son tour.

Avantage du joueur actif :

Le joueur actif ne doit pas payer le coût de l'habitant blanc représenté sur la tuile lorsqu'il prend une tuile Ile spéciale (il paye donc un habitant de moins que ses adversaires).



Exemple :
Laura (le joueur actif) choisit la tuile Ile spéciale représentée et remet un habitant vert et un habitant violet de son plateau sur la Réserve générale. Puis elle pose la tuile sur son plateau.

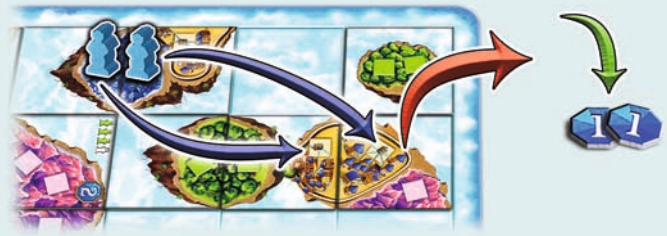
Il y a 4 types différents de tuiles Ile spéciale (voir page 8: Récapitulatif des tuiles Ile spéciale) :

- **Aucun effet :** Ces tuiles sont considérées comme n'importe quelles autres tuiles Ile obtenues avec l'action : **Découvrir de nouvelles îles**.
- **Effet à usage unique :** Chaque tuile a un effet utilisable une fois, qui est déclenché soit lorsque la tuile est posée sur le plateau d'un joueur ou lorsqu'une certaine condition est remplie.
- **Effet permanent :** dès que la tuile est posée sur le plateau d'un joueur, ce dernier bénéficie de son effet jusqu'à la fin de la partie.
- **Points de victoire :** Chaque tuile indique une condition qui rapporte des points de victoire au joueur qui possède la tuile à chaque fois qu'elle est remplie.

Important : La condition peut être remplie plusieurs fois, de façon à augmenter les points de victoire obtenus.

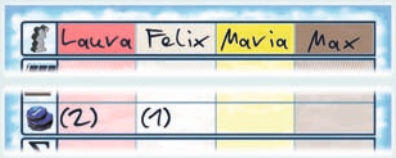
Convertir de l'énergie

En suivant l'ordre des joueurs et en commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit **une** de ses îles complètes avec des cristaux qui comporte au moins un habitant, et une de ses **villes complètes**. Puis, les joueurs déplacent les habitants de l'île avec des cristaux vers les cases de la ville, jusqu'à ce que chaque case de la ville soit occupée ou jusqu'à ce que tous les habitants de l'île avec des cristaux aient été déplacés. Pour finir, les joueurs gagnent **1 PV** de la réserve pour chaque case occupée de la ville, et tous les habitants qui y sont posés **sont replacés sur la Réserve générale**.



Exemple : Felix déplace deux des habitants de son île avec des cristaux vers les deux cases vides de sa ville. Il gagne 2 points de victoire pour cette action. Puis il enlève les deux habitants de sa ville et les replace sur la Réserve générale.

Important : Si la réserve de marqueurs de points de victoire est épuisée au cours de cette action, les joueurs notent tous les points de victoire qui n'ont pas pu être attribués sur le carnet de scores, dans la colonne correspondant au(x) joueur(s) concerné(s) (écrivez-les entre parenthèses). Dans ce cas-là, la partie se termine à la fin de cette action.



Exemple :
Ecrivez les points de victoire qui n'ont pas pu être attribués à cause de la pénurie de marqueurs de cette façon.

Avantage du joueur actif :

Le joueur actif peut au choix déplacer des habitants :

- D'une ou deux îles avec des cristaux vers une ville

Ou

- D'une île avec des cristaux vers une ou deux ville(s).

De plus, il gagne **2 PVs supplémentaires** (il doit tout de même déplacer au minimum un habitant bleu pour obtenir ces PVs).

Exemple :
Max est le joueur actif : Il choisit deux de ses îles avec des cristaux (avec deux cases chacune) afin de convertir de l'énergie dans sa ville (6 cases) et il place les quatre habitants bleus dans cette dernière. Il gagne ainsi 6 points de victoire : 4 pour les habitants et 2 car il est le joueur actif. Puis ses habitants sont replacés sur la Réserve générale.

Fin de partie et Décompte des points

La partie se termine à la fin du tour d'un joueur si :

- Au moins un des joueurs **n'a plus qu'une case vide sur son plateau** (ou plus aucune case vide).
- La **réserve de marqueurs de points de victoire** est épuisée.

Exception pour la fin de partie :
Si le nombre de tuiles Ile requis ne peut pas être révélé lors de l'action ■ **Découvrir de nouvelles îles**, la partie prend fin immédiatement sans que l'action ne soit effectuée.

Exemple : Après avoir choisi l'action ■ Découvrir de nouvelles tuiles et avoir placé deux tuiles, Laura n'a plus qu'une case vide sur son plateau : la partie se termine donc immédiatement à la fin de son tour et un décompte final est effectué.

Exemple de décompte final : Voici le plateau de Maria à la fin de la partie.

Un décompte final des points a ensuite lieu :

Les joueurs gagnent des points de victoire, qui sont notés sur le carbet de scores, pour les catégories suivantes :

Les joueurs **perdent 2 PVs** pour chaque **case vide** de leur plateau. (-2 PVs).

Elle perd 4 points à cause des deux cases vides de son plateau.

Les joueurs gagnent **1 PV** pour chaque **paire d'habitants** encore présents sur leur plateau (+ 1 PV).

Elle gagne 4 PV pour les 9 habitants restants sur son plateau.

Chaque **case sur une île complète** rapporte **1 PV**.

Elle marque 28 points pour les cases de ses îles complètes.

Chaque tuile Ile spéciale qui fait partie d'une île complète rapporte le nombre de points de victoire indiqués dans **le coin supérieur droit** de la tuile. Une tuile Ile spéciale qui représente une île entourée de nuages, est considérée comme complète bien qu'elle soit toute seule. Pour les tuiles Ile spéciale qui comportent un symbole "**?**" un nombre de points de victoire variable est attribué. Vous trouverez tous les détails en page 8 : Iles spéciales – points de victoire.

Elle gagne 11 PVs pour ses tuiles Ile spéciale :

1 point pour le petit fragment d'île avec une forêt car il fait partie d'une île complète.

2 points pour la tuile « Hôtel » car c'est une île complète en elle-même.

Grâce à la tuile « Temple de la forêt », elle gagne 2 points pour chaque île complète avec de la forêt. Elle en possède 4, cela lui fait donc 8 points.

Les joueurs additionnent également les points de victoire suivants :

- **PVs** récupérés sous la forme de **marqueurs de point de victoire**.
- **2 PVs** si **leur marqueur de joueur** est toujours du **côté actif.**
- Les **PVs** notés sur le carnet de score **entre parenthèses**, s'il y en a.

Pour ses marqueurs de points de victoire récupérés pendant la partie et pour son marqueur de joueur qui est toujours du côté actif, elle gagne un total de 10 PVs.

Au total, Maria termine la partie avec un score de 49 PVs.

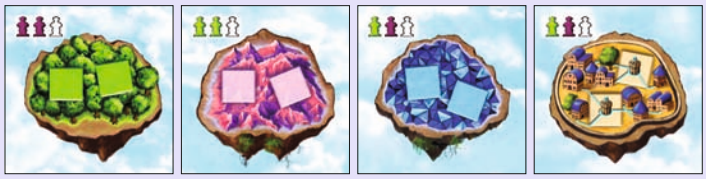
Les joueurs additionnent ensuite les points de toutes les catégories.
Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Récapitulatif des tuiles Ile spéciale

Iles spéciales sans aucun effet

Petits fragments d'île spéciale*

Fragments de moitié d'île spéciale*



Iles spéciales complètes

Iles spéciales avec un effet à usage unique

Découverte avantageuse
Le joueur gagne immédiatement 2 PVs de la réserve.

Avant-poste
Le joueur pioche immédiatement une tuile Ile de la réserve et la place sur son plateau, ou la défausse.

Terrain fertile*
Dès qu'une île comportant une tuile « Terrain fertile » est complète, le joueur place un habitant de la Réserve générale sur chaque case de cette l'île (de la couleur correspondante).

Ville productive*
Dès qu'une ville comportant une tuile « Ville productive » est complète, le joueur gagne immédiatement 1 PV de la réserve pour chaque paire de cases que cette ville comporte.

Iles spéciales avec un effet permanent

Générateur
A chaque fois que l'action ■ **Convertir de l'énergie** est choisie, le joueur gagne 1 PV de la réserve.

Hôtel
Jusqu'à quatre habitants posés sur des îles complètes peuvent être placés sur la tuile Hôtel. Ces habitants peuvent être utilisés lors des actions ■ **Créer de nouvelles îles** et ■ **Convertir de l'énergie**. Les cases vides situées sur une tuile Hôtel peuvent être remplies avec d'autres habitants tout au long de la partie.
(Les cases de la tuile Hôtel ne rapportent pas de PV en fin de partie mais les habitants placés dessus sont pris en compte)

Quartier marchand*
Lors des actions ■ **Créer de nouvelles îles** et ■ **Convertir de l'énergie**, le joueur peut échanger deux de ses habitants du même type contre un habitant d'un autre type de la Réserve générale et l'utiliser immédiatement lors de son action.

Zone montagneuse/ forestière
Le joueur doit payer un habitant violet/vert de moins pour pouvoir prendre une tuile Ile spéciale lors de l'action ■ **Créer de nouvelles îles**.

Centrale
A chaque fois qu'un joueur choisit l'action ■ **Convertir de l'énergie** et place des habitants dans la ville qui contient cette tuile, il gagne 2 PVs supplémentaires.
!! Important : Il faut qu'au moins un habitant soit placé dans la ville pour pouvoir obtenir les 2PVs supplémentaires.

Iles spéciales – points de victoire

Temples Chaque Temple rapporte 2 PVs pour chaque île complète du type indiqué correspondant au Temple qui se trouve sur le plateau d'un joueur en fin de partie. *(Le temple lui-même ne compte pas comme une île complète).*

Refuge céleste
Le Refuge céleste rapporte 1 PV par paire d'habitants encore présents sur les plateaux d'un joueur en fin de partie.

Sanctuaire
Le Sanctuaire rapporte 1 PV pour chacune des tuiles qui l'entourent, que ce soit en ligne droite ou en diagonale, avec un maximum de 8 PVs en fin de partie si la tuile est complétement entourée.

Ecole d'architecte
L'école d'architecte rapporte 2 PVs pour chaque tuile Ile spéciale placée sur le plateau d'un joueur en fin de partie, en incluant cette tuile.

Villa
La Villa rapporte 1 PV pour chaque case de l'île complète la plus grande (c'est-à-dire celle avec le plus de cases) sur le plateau d'un joueur en fin de partie.

***Les points de victoire indiqués ne sont attribués en fin de partie que si la tuile fait partie d'une île complète.**

© Copyright 2018 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.